

CONTENT DELIVERY METHOD, SCENARIO DATA, RECORDING MEDIUM, AND SCENARIO DATA CREATION METHOD

Publication number: WO03001430

Publication date: 2003-01-03

Inventor: SARUHASHI NOZOMU (JP); UEMURA MASAHIDE (JP); SHIMAMOTO KATSUNORI (JP); YASUMI YU (JP)

Applicant: NOVA CO LTD (JP); SARUHASHI NOZOMU (JP); UEMURA MASAHIDE (JP); SHIMAMOTO KATSUNORI (JP); YASUMI YU (JP)

Classification:

- international: G06Q50/00; G06F13/00; G06F17/30; G06F19/00; G06Q30/00; G06T1/00; G06T13/00; H04N5/00; H04N7/16; H04N7/173; G06Q50/00; G06F13/00; G06F17/30; G06F19/00; G06Q30/00; G06T1/00; G06T13/00; H04N5/00; H04N7/16; H04N7/173; (IPC1-7): G06F19/00; G06F17/30; G06T13/00; H04N7/16

- European: H04N5/00N; H04N7/16

Application number: WO2002JP06300 20020624

Priority number(s): JP20010192062 20010625

Also published as:

EP1418520 (A1)
US2004158866 (A1)
JP2003006555 (A)
CN1933548 (A)
CN1520573 (A)

more >>

Cited documents:

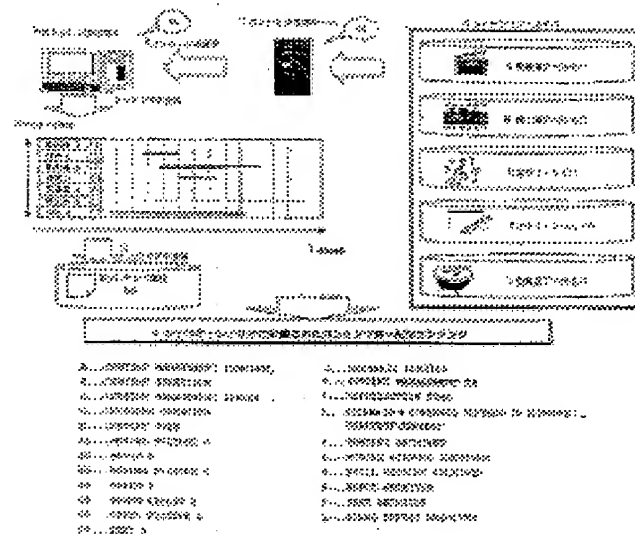
EP0864990
JP2001008136
JP11341449
JP2000149044
JP9311850

more >>

Report a data error he

Abstract of WO03001430

A content delivery method not requiring synthesizing a content to be delivered and storing the content even when the content is a combination of a plurality of material contents and thus reducing the storage capacity. By using scenario data which defines the reproduction order of the material contents serving as materials of the content to be delivered along time axis, material contents specified by the scenario data are taken out and delivered. The scenario data includes an attribute of the delivery content, attributes of the specified material content, its reproduction time, reproduction method, reproduction application, user terminal operation information, chairman terminal operation information, location information, and the like. Moreover, the scenario data includes a scenario template and a scenario dictionary for creating a scenario and has a function of automatic scenario creation.



Data supplied from the esp@cenet database - Worldwide

(19) 世界知的所有権機関
国際事務局(43) 国際公開日
2003年1月3日 (03.01.2003)

PCT

(10) 国際公開番号
WO 03/001430 A1

- (51) 国際特許分類: G06F 19/00,
17/30, H04N 7/16, G06T 13/00
- (21) 国際出願番号: PCT/JP02/06300
- (22) 国際出願日: 2002年6月24日 (24.06.2002)
- (25) 国際出願の言語: 日本語
- (26) 国際公開の言語: 日本語
- (30) 優先権データ:
特願2001-192062 2001年6月25日 (25.06.2001) JP
- (71) 出願人 (米国を除く全ての指定国について): 株式会社ノヴァ (NOVA CO., LTD.) [JP/JP]; 〒542-0086 大阪府大阪市中央区西心斎橋2丁目3番2号 Osaka (JP).
- (72) 発明者: および
- (75) 発明者/出願人 (米国についてのみ): 猿橋 望 (SARUHASHI, Nozomu) [JP/JP]; 〒542-0086 大阪府大

阪市中央区西心斎橋2丁目3番2号 株式会社ノヴァ内 Osaka (JP). 上村 征英 (UEMURA, Masahide) [JP/JP]; 〒542-0086 大阪府大阪市中央区西心斎橋2丁目3番2号 株式会社ノヴァ内 Osaka (JP). 島本 勝紀 (SHIMAMOTO, Katsunori) [JP/JP]; 〒542-0086 大阪府大阪市中央区西心斎橋2丁目3番2号 株式会社ノヴァ内 Osaka (JP). 八隅 優 (YASUMI, Yu) [JP/JP]; 〒542-0086 大阪府大阪市中央区西心斎橋2丁目3番2号 株式会社ノヴァ内 Osaka (JP).

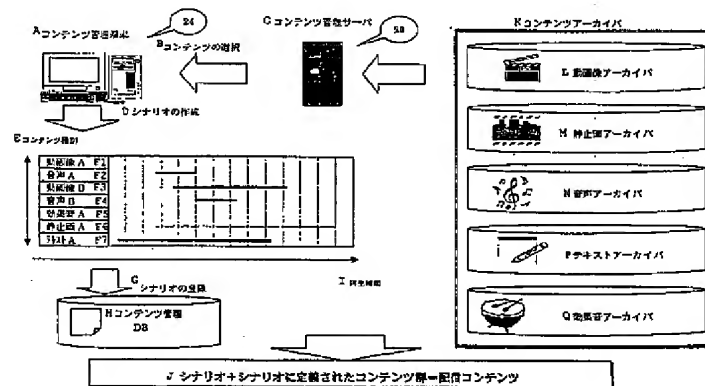
(74) 代理人: 岡田 全啓 (OKADA, Masahiro); 〒541-0054 大阪府大阪市中央区南本町4丁目2番21号 イヨビル3階 岡田特許事務所内 Osaka (JP).

(81) 指定国 (国内): AE, AG, AL, AM, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BR, BY, BZ, CA, CH, CN, CO, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DZ, EC, EE, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, HR, HU, ID, IL, IN, IS, KE, KG, KP, KR, KZ, LC, LK, LR, LS, LT, LU, LV, MA, MD, MG, MK, MN, MW, MX, MZ, NO, NZ, PH, PL, PT, RO, RU, SD, SE, SG, SI, SK, SL, TJ, TM, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VN, YU, ZA, ZW.

[続葉有]

(54) Title: CONTENT DELIVERY METHOD, SCENARIO DATA, RECORDING MEDIUM, AND SCENARIO DATA CREATION METHOD

(54) 発明の名称: コンテンツ配信方法、シナリオデータ、記録媒体およびシナリオデータ生成方法



A...CONTENT MANAGEMENT TERMINAL
B...CONTENT SELECTION
C...CONTENT MANAGEMENT SERVER
D...SCENARIO CREATION
E...CONTENT TYPE
F1...MOVING PICTURE A
F2...AUDIO A
F3...MOVING PICTURE B
F4...AUDIO B
F5...SOUND EFFECT A
F6...STILL PICTURE A
F7...TEXT A
G...SCENARIO LOADING
H...CONTENT MANAGEMENT DB
I...REPRODUCTION TIME
J...SCENARIO + CONTENTS DEFINED IN SCENARIO
K...CONTENT ARCHIVER
L...MOVING PICTURE ARCHIVER
M...STILL PICTURE ARCHIVER
N...AUDIO ARCHIVER
P...TEXT ARCHIVER
Q...SOUND EFFECT ARCHIVER

(57) Abstract: A content delivery method not requiring synthesizing a content to be delivered and storing the content even when the content is a combination of a plurality of material contents and thus reducing the storage capacity. By using scenario data which defines the reproduction order of the material contents serving

[続葉有]



(84) 指定国 (広域): ARIPO 特許 (GH, GM, KE, LS, MW, MZ, SD, SL, SZ, TZ, UG, ZM, ZW), ユーラシア特許 (AM, AZ, BY, KG, KZ, MD, RU, TJ, TM), ヨーロッパ特許 (AT, BE, CH, CY, DE, DK, ES, FI, FR, GB, GR, IE, IT, LU, MC, NL, PT, SE, TR), OAPI 特許 (BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GQ, GW, ML, MR, NE, SN, TD, TG).

— 補正書・説明書

2文字コード及び他の略語については、定期発行される各PCTガゼットの巻頭に掲載されている「コードと略語のガイダンスノート」を参照。

添付公開書類:

— 国際調査報告書

as materials of the content to be delivered along time axis, material contents specified by the scenario data are taken out and delivered. The scenario data includes an attribute of the delivery content, attributes of the specified material content, its reproduction time, reproduction method, reproduction application, user terminal operation information, chairman terminal operation information, location information, and the like. Moreover, the scenario data includes a scenario template and a scenario dictionary for creating a scenario and has a function of automatic scenario creation.

(57) 要約:

配信するコンテンツが複数の素材コンテンツを合成したものであっても、事前に配信コンテンツを合成して記憶させておく必要がなく、記憶容量を削減できるコンテンツ配信方法を提供する。配信するコンテンツの素材となる素材コンテンツの再生順序を時間軸に沿って定義したシナリオデータを使用し、前記シナリオデータが指定する素材コンテンツを取り出して配信する。シナリオデータは、配信コンテンツの属性、指定した素材コンテンツの属性・再生時刻・再生方式・再生アプリケーション・利用者端末操作情報・議長端末操作情報・ロケーション情報等を含む。また、シナリオを生成するための、シナリオテンプレートやシナリオ辞書を有し、シナリオを自動生成する機能を有する。

明 細 書

コンテンツ配信方法、シナリオデータ、記録媒体およびシナリオデータ生成方法

5

技術分野

本願発明は、通信回線に接続された利用者端末に対して、動画像、静止画像、音楽、音声、テキストデータ等のマルチメディアのコンテンツを配信して、会議、教育、医療、介護、各種相談窓口等の情報通信サービスを行う場合におけるコンテンツの配信方法に関する。

10

背景技術

従来、かかる情報通信サービスにおけるコンテンツ配信方法として、コンテンツ提供者は提供するコンテンツをあらかじめサーバ上に登録しておき、利用者端末からの要求により特定のコンテンツを選択し、通信回線を介して配信することが行われていた。従って、配信するコンテンツが単一のコンテンツではなく、複数の素材コンテンツを合成したものである場合には、あらかじめ配信するコンテンツを合成し、サーバ内に記憶させておく必要があった。

15

しかし、コンテンツ提供者が提供するコンテンツが多岐にわたり、一部の素材コンテンツを変更した多数のコンテンツを配信する必要がある場合には、これらの素材コンテンツを合成したすべての配信コンテンツをあらかじめ作成してサーバ上に記憶させておくことは作業効率が悪く、また記憶容量の増大を招く。

20

特に、通信回線を介して遠隔で語学教育を行う場合には、教材としてTPOに応じた多数のコンテンツを必要とし、また最近のホットな話題

25

を組み入れた国別・言語別・テーマ別の各種コンテンツを必要とし、かつ各コンテンツに含まれる素材には共通するコンテンツがかなり含まれているので、これらをあらかじめ合成して記憶しておくことはきわめて非効率的であり、多大な記憶容量が必要となるなどの問題があった。

- 5 それゆえに、本願発明の主たる目的は、配信するコンテンツが複数の素材コンテンツを合成したものであっても、事前に配信コンテンツを合成して記憶させておく必要がなく、記憶容量を削減できるコンテンツ配信方法を提供することである。

10 発明の開示

請求項 1 に記載のコンテンツ配信方法は、配信するコンテンツの素材となる素材コンテンツの再生順序を時間軸に沿って定義したシナリオデータを使用し、シナリオデータが指定する素材コンテンツを取り出して配信するようにしたものである。

- 15 請求項 2 に記載の本願発明のコンテンツ配信方法は、請求項 1 に記載のコンテンツ配信方法であって、素材コンテンツを記憶する手順と、シナリオデータを記憶する手順と、記憶されたシナリオデータを取り出す手順と、取り出されたシナリオデータが指定する素材コンテンツを記憶された素材コンテンツから取り出す手順と、取り出された素材コンテンツをシナリオデータとともに利用者端末に配信する手順とを備えたものである。

この場合は、利用者端末側で素材コンテンツ別に再生を行うので、素材コンテンツに対する操作が利用者端末側で容易に行える。また、同じ素材を繰り返し使用する場合は通信回線にかかる負荷が軽減できる。

- 25 請求項 3 に記載の本願発明のコンテンツ配信方法は、請求項 1 に記載のコンテンツ配信方法であって、素材コンテンツを記憶する手順と、シ

- ナリオデータを記憶する手順と、記憶されたシナリオデータを取り出す手順と、取り出されたシナリオデータが指定する素材コンテンツを取り出す手順と、取り出された素材コンテンツをシナリオに基づいて合成する手順と、合成された素材コンテンツを利用者端末に配信する手順とを
5 備えたものである。

この場合は、配信側で素材コンテンツを合成して配信するので、動画像や静止画像に重ねてテロップを出すようなことが容易にできる。また、利用者端末における負荷が軽減される。

- 請求項 4 に記載のシナリオデータは、請求項 1 ないし請求項 3 のいずれかに記載のコンテンツ配信方法に使用するシナリオデータであって、
10 配信するコンテンツの属性情報を含むものである。

これにより、配信コンテンツの検索が容易にできる。

- 請求項 5 に記載のシナリオデータは、請求項 1 ないし請求項 3 のいずれかに記載のコンテンツ配信方法に使用するシナリオデータであって、
15 指定された素材コンテンツの属性情報を含むものである。

これにより、使用している素材コンテンツの属性をもとにしたシナリオや素材コンテンツの検索ができる。

- 請求項 6 に記載のシナリオデータは、請求項 1 ないし請求項 3 のいずれかに記載のコンテンツ配信方法に使用するシナリオデータであって、
20 指定された素材コンテンツを再生する時刻を指定する再生時刻指定情報を含むものである。

これにより、配信コンテンツ内の指定した時刻に素材コンテンツを再生できる。

- 請求項 7 に記載のシナリオデータは、請求項 1 ないし請求項 3 のいずれかに記載のコンテンツ配信方法に使用するシナリオデータであって、
25 指定された素材コンテンツの再生を自動で行うか利用者端末からの指定

タイミングで行うかを指定する再生方式指定情報を含むものである。

これにより、利用者端末からの手動操作により任意の時刻に素材コンテンツを再生することもできる。

請求項 8 に記載のシナリオデータは、請求項 1 ないし請求項 3 のいずれかに記載のコンテンツ配信方法に使用するシナリオデータであって、
5 指定された素材コンテンツを再生するアプリケーションを指定する再生アプリケーション指定情報を含むものである。

これにより、素材コンテンツを再生するためのアプリケーションがシナリオによって規定される。

10 請求項 9 に記載のシナリオデータは、請求項 1 ないし請求項 3 のいずれかに記載のコンテンツ配信方法に使用するシナリオデータであって、指定された素材コンテンツを再生する画面上の位置とサイズを指定する再生画面指定情報を含むものである。

これにより、素材コンテンツを再生する際の画面上の位置とサイズを
15 指定でき、効果的なプレゼンテーションができる。

請求項 10 に記載のシナリオデータは、請求項 1 ないし請求項 3 のいずれかに記載のコンテンツ配信方法に使用するシナリオデータであって、
、配信元端末が行うことができる操作を指定する配信元端末操作指定
情報を含むものである。

20 これにより、配信元端末から素材コンテンツの再生をコントロールできる。

請求項 11 に記載のシナリオデータは、請求項 1 ないし請求項 3 のいずれかに記載のコンテンツ配信方法に使用するシナリオデータであって、
、配信先端末が行うことができる操作を指定する配信先端末操作指定情
25 報を含むものである。

これにより、配信先端末から素材コンテンツの再生をコントロールで

きる。

- 請求項 1 2 に記載のシナリオデータは、請求項 1 ないし請求項 3 のいずれかに記載のコンテンツ配信方法に使用するシナリオデータであって、指定された素材コンテンツの格納場所を指定するロケーション指定情報を含むものである。

これにより、素材コンテンツが利用者端末に存在しないものでも指定して再生することが可能となる。また、複数のコンテンツ配信センターで管理する素材コンテンツを利用した配信コンテンツの提供も可能である。

- 10 請求項 1 3 に記載のシナリオデータは、請求項 1 ないし請求項 3 のいずれかに記載のコンテンツ配信方法に使用するシナリオデータであって、指定された素材コンテンツの再生部分を指定する再生部分指定情報を含むものである。

これにより、素材コンテンツの一部を再生する指定が可能となる。

- 15 請求項 1 4 に記載のコンピュータ読み取り可能な記録媒体は、請求項 4 ないし請求項 1 3 のいずれかに記載のシナリオデータが記録されたものである。

- 請求項 1 5 に記載のコンピュータ読み取り可能な記録媒体は、請求項 4 ないし請求項 1 3 のいずれかに記載のシナリオデータと、そのシナリオデータが指定する素材コンテンツが記録されたものである。

これにより、この記録媒体を単独で再生することが可能となる。

- 請求項 1 6 に記載のシナリオデータ生成方法は、請求項 4 ないし請求項 1 3 のいずれかに記載のシナリオデータを生成する方法であって、キーワードを入力する手順と、入力されたキーワードにより関連する素材コンテンツを検索する手順とを含むものである。

これにより、シナリオに設定する素材コンテンツを効率的に選択でき

る。

- 請求項 17 に記載のシナリオデータ生成方法は、請求項 4 ないし請求項 13 のいずれかに記載のシナリオデータを生成する方法であって、配信コンテンツの種別を表すジャンルと関連情報の関係を記述したシナリオ辞書を備え、ジャンルを入力する手順と、入力されたジャンルによりシナリオ辞書を参照して関連情報を検索する手順と、検索された関連情報により関連する素材コンテンツを検索する手順とを含むものである。

シナリオ辞書を使用することで、シナリオに設定する素材コンテンツが更に効率的に選択できる。

- 10 請求項 18 に記載のシナリオデータ生成方法は、請求項 4 ないし請求項 13 のいずれかに記載のシナリオデータを生成する方法であって、素材コンテンツの再生時間をチャート表示する再生チャートを備え、再生チャートに素材コンテンツを設定する手順を含むものである。

- 再生チャートを使用することで、素材コンテンツの再生時刻指定情報の設定が容易に行える。また、各素材コンテンツの再生時間帯の相互関係が明確となり、効果的なコンテンツの作成が可能となる。

- 請求項 19 に記載のシナリオデータ生成方法は、請求項 4 ないし請求項 13 のいずれかに記載のシナリオデータを生成する方法であって、シナリオデータの基本構成パターンを記述したシナリオテンプレートを備え、シナリオテンプレートに設定可能な素材コンテンツを検索する手順を含むものである。

シナリオテンプレートを使用することで、詳細な属性情報の設定が不要となり、シナリオデータの作成効率が向上する。

- 25 請求項 20 に記載のシナリオデータ生成方法は、請求項 4 ないし請求項 13 のいずれかに記載のシナリオデータを生成する方法であって、配信コンテンツの種別を表すジャンルと関連情報の関係を記述したシナリ

オ辞書と、シナリオデータの基本構成パターンを記述したシナリオテンプレートとを備え、ジャンルを入力する手順と、入力されたジャンルによりシナリオ辞書を参照して関連情報を検索する手順と、検索された関連情報により関連する素材コンテンツを検索する手順と、入力されたジャンルによりシナリオテンプレートを検索する手順と、検索された素材コンテンツから検索されたシナリオテンプレートに設定可能な素材コンテンツを検索する手順と、検索された素材コンテンツの属性情報をシナリオテンプレートに転記する手順とを含むものである。

シナリオ辞書とシナリオテンプレートを併用することで、素材コンテンツの検索と検索された素材コンテンツの属性情報のシナリオデータへの設定が自動化されるので、シナリオの作成効率が更に向上する。

請求項 21 に記載のシナリオデータ生成方法は、請求項 19 または請求項 20 に記載のシナリオデータ生成方法であって、既作成済みのシナリオデータをシナリオテンプレートとして使用できるものである。

これにより、シナリオテンプレートをあらかじめ準備することなくシナリオの作成が可能となる。また、既に登録されているシナリオをもとにした変形コンテンツのシナリオを容易に作成できる。

本願発明の上述の目的、その他の目的、特徴および利点は、図面を参照して行う以下の発明の実施の形態の詳細な説明から一層明らかとなる。

図面の簡単な説明

第 1 図は、本願発明の一実施の形態にかかるコンテンツ配信方法によりコンテンツを配信するコンテンツ配信センターのブロック構成図を示す。

第 2 図は、本願発明の一実施の形態にかかるコンテンツ配信機能の概

念図である。

第 3 図は、シナリオによって配信コンテンツを表現する方法の概念図である。

第 4 図は、本願発明のコンテンツ配信に使用するシナリオの例である
5 。

第 5 図は、シナリオを使用したコンテンツ配信の処理手順である。

第 6 図は、配信中のコンテンツに対する操作制御の処理手順である。

第 7 図は、シナリオ自動生成のためのコンテンツ管理データベースを示すものである。

10 第 8 図は、シナリオ辞書の記述内容のサンプルである。

第 9 図は、シナリオ自動生成の処理手順である。

発明を実施するための最良の形態

第 1 図に本願発明の一実施の形態にかかるコンテンツ配信方法により
15 コンテンツを配信するコンテンツ配信センターのブロック構成図を示す。
図に示すように、本センターには、利用者に対してインターネットを
介してコンテンツを配信するコンテンツ配信サーバ 1 2 と、利用者の認
証やサービスメニューの選択等を行う W e b ページを配信する WWW サ
ーバ 1 6 と、動画像・静止画像・音声・テキスト・効果音等のマルチメ
20 ディアコンテンツの登録・保管を行うコンテンツ管理サーバ 2 0 と、素
材となるコンテンツを格納するコンテンツアーカイバ 2 2 と、コンテン
ツ管理者がコンテンツの登録・保管操作を行うためのコンテンツ管理端
末 2 4 と、本センター内に設けられる利用者端末であって配信の指令等
を出す配信元端末 3 0 と、インターネットと接続するためのルーター 4
25 0 と、不正な外部からの侵入を防止しシステムを保護するためのファイ
アウォール 4 2 とを備え、これらがネットワークにより接続されている

。その他に、本センターには双方向通信サーバ 10、認証課金ゲートウェイ 14、メールサーバ 18、運営管理システム（50～56）等を備えるが、本願発明とは直接関係しないので、説明は省略する。

- 5 一方、利用者端末のうちコンテンツの配信を受ける配信先端末は図示していないが、利用者はインターネット接続機能を備えたパソコンまたは専用端末を配信先端末とし、本センターのWWWサーバ 16にアクセスすることでコンテンツ配信サービスを受けることができる。なお、本コンテンツ配信センターを利用して教育サービスを行うときは、配信元
- 10 端末 30をインストラクタが使用し、配信先端末を受講者が使用する。尚、以降の説明において、「利用者端末」とは上記配信先端末と配信元端末 30の両方を含む意味に使用する。

- 次に、コンテンツ配信サーバ 12によって提供される機能と処理手順について述べる。第2図に本コンテンツ配信センターで提供されるコンテンツ配信機能の概念図を示す。コンテンツ配信機能は、コンテンツ管理サーバ 20によって管理されるコンテンツアーカイバ 22に記録された動画像・静止画像・音声・テキスト・アプリケーションデータ等のマルチメディアコンテンツを、コンテンツ配信サーバ 12によってインターネットを介して配信先端末に配信するものである。

- 20 本実施の形態のコンテンツ配信方法では、コンテンツアーカイバ 22には配信するコンテンツの素材となる素材コンテンツを記録しておき、これを組合せたコンテンツを配信するようにしている。このため、配信コンテンツは素材コンテンツの組合せを時間軸に沿って定義したシナリオによって表現する。

- 25 第3図にシナリオによって配信コンテンツを表現する方法の概念図を示す。すなわち、配信コンテンツ作成者は、あらかじめコンテンツ管理

端末 24 からコンテンツ管理サーバ 20 を介してサービスに必要な素材コンテンツをコンテンツアーカイバ 22 に登録しておく。配信コンテンツの作成は、配信コンテンツに組合せる素材コンテンツをコンテンツアーカイバ 22 に登録されている素材コンテンツの中から選択し、図に示すように素材コンテンツの再生時間をチャートで表示した再生チャートを用いて、組合せる素材コンテンツを時間軸に沿って設定して行き、シナリオを生成する。生成されたシナリオはコンテンツ管理サーバ 20 のデータベースに登録される。

第 4 図に生成されたシナリオの例を示す。このように、動画像・静止画像・効果音等の組合せが時間軸に沿って定義されて、一つの配信コンテンツを構成する。これは、語学教育等で使用する教材の例である。尚、ここで点線で表現されているものは端末操作によって指定期間内はいつでも再生できるものを表す。これにより、効果音やテロップ等を端末操作によって指定期間内はいつでも再生でき、効果的なプレゼンテーションができる。

シナリオには、素材コンテンツを組合せた配信を実現し、かつ柔軟な運用を可能とするため、次の情報を記述する。

1. 配信コンテンツ定義

配信するコンテンツ全体についての情報を定義する。

20 (1) 配信コンテンツ属性情報

作成者、作成日時、タイトル、ジャンル、付加情報を記述する。

これにより、配信コンテンツ（シナリオ）の検索ができる。

(2) 使用素材コンテンツ情報

配信コンテンツで使用する素材コンテンツを指定する。

25 2. 素材コンテンツ定義

配信コンテンツで使用する素材コンテンツについての情報を個別に定

義する。

(1) 素材コンテンツ属性情報

作成者、作成日時、タイトル、ジャンル、付加情報を記述する。これにより、使用している素材コンテンツの属性をもとにした配信コンテンツ (シナリオ) の検索ができる。

(2) 素材コンテンツ種別情報

素材コンテンツの種別 (動画像 / 静止画像 / 音声 / テキスト / アプリケーションデータ) を指定する。尚、これは指定した素材コンテンツのファイル名の拡張子で指定するものであってもよい。

10 (3) 再生時刻指定情報

素材コンテンツの再生開始時刻と再生終了時刻を配信コンテンツ内の相対時刻で指定する。これにより、配信コンテンツ内での素材コンテンツの再生時間帯を指定できる。再生終了時刻は再生時間でもよい。

尚、素材コンテンツにおいて再生時間が定まっているものは再生終了時刻、再生時間を省略してもよい。

(4) 再生方式指定情報

素材コンテンツの再生を自動再生とするか手動再生とするかを指定する。手動再生では利用者端末からの指示でコンテンツを再生する。これにより、例えば効果音やテロップ等を必要に応じて任意のタイミングで再生でき、効果的なプレゼンテーションが実現できる。

(5) 再生アプリケーション指定情報

素材コンテンツの再生を行うアプリケーションを指定する。これにより、素材コンテンツを再生するためのアプリケーションがシナリオによって規定される。尚、これは指定した素材コンテンツのファイル名の拡張子で指定するものであってもよい。

(6) 再生画面指定情報

素材コンテンツの再生を行う画面上の位置とサイズを指定する。これにより、素材コンテンツを再生する際の画面上の位置とサイズを指定でき、効果的なプレゼンテーションができる。尚、音声の場合には、画面に表示するアイコンとその位置を指定するようにしてもよい。

5 (7) 配信元端末操作指定情報

素材コンテンツの再生において、配信元端末 30 が行うことのできる操作（再生／停止／一時停止／早送り／巻戻し等）を指定する。これにより、配信元はサービスの進行に応じてコンテンツの再生をコントロールでき、多彩なサービス形態に対応できる。

10 (8) 配信先端末操作指定情報

素材コンテンツの再生において、配信先端末が行うことのできる操作（再生／停止／一時停止／早送り／巻戻し）を指定する。これにより、配信先は自分のペースでコンテンツの再生をコントロールできる。

(9) ロケーション指定情報

- 15 素材コンテンツの存在する格納場所を指定する。これにより、素材コンテンツが利用者端末に存在しないものでもプロトコルとサーバ名を指定して再生することが可能となる。また、複数のコンテンツ配信センターで管理する素材コンテンツを使用したコンテンツの配信も可能である。更に、後述の映像・音声接続装置 26 によるライブ中継も、ロケーションをコンテンツ管理サーバ 20 とすることで実現できる。

(10) 再生部分指定情報

素材コンテンツの中の再生する部分の開始時刻と終了時刻を指定する。これにより、素材コンテンツの一部を再生する指定が可能となる。尚、終了時刻は再生時間でもよい。

- 25 次に、上記シナリオを用いたコンテンツの配信方法について述べる。

第 5 図にシナリオを使用したコンテンツ配信の処理手順を示す。コン

コンテンツ配信サーバ 12 は、配信元端末 30 からのコンテンツ配信要求を WWWサーバ 16 経由で受け、コンテンツ管理サーバからシナリオを取得する。コンテンツ配信サーバ 12 は、取得したシナリオを配信先端末の制御のため、配信先端末にも配信する。その後、コンテンツ配信サーバ 12 はシナリオを解析し、シナリオに定義された素材コンテンツを時間軸に沿って順にコンテンツ管理サーバ 20 に要求し、コンテンツアーカイバから該当する素材コンテンツを取り出して、配信先端末に配信する。これをシナリオに定義されているすべての素材コンテンツについて行うことで、配信コンテンツの配信を終了する。

- 10 配信先端末は配信されたコンテンツを受信し、シナリオの記述に従って指定されたアプリケーションで再生し、画面上の指定位置に表示する。また、配信元端末からの操作指定や配信先端末からの操作指定があるときは当該端末からの指令を受けて、所定の再生制御を行う。

- ここで、各端末での素材コンテンツ再生の同期について説明する。第 15 6 図に配信中のコンテンツに対する操作制御の処理手順を示す。第 2 図で示したように端末の画面にはツールバーが設けられており、シナリオの操作指定情報に基づいて操作可能なボタンがアクティブ表示される。アクティブな操作ボタンが押されるとその操作指示情報が端末からコンテンツ配信サーバ 12 に通知され、コンテンツ配信サーバ 12 はその操作指示を各端末に配信する。各端末はその操作指示に基づく再生を行うため、すべての端末での素材コンテンツの再生が同期して行われる。

- 上記実施の形態では、シナリオはコンテンツ管理サーバ 20 のデータベース内に記憶し、素材コンテンツはコンテンツアーカイバ 22 にあらかじめ登録しておくとして説明したが、本願発明は必ずしもこれに限定 25 されるものではなく、例えば、シナリオを設定しながらオンラインでコンテンツ配信を行ったり、素材コンテンツの供給をオンラインで他のシ

システムから供給を受けるものであってもよい。このように、シナリオに基づいて素材コンテンツを取り出して配信するものである限り、同様の効果を奏する。

5 コンテンツ管理サーバ20には、映像・音声接続装置26が備えられており、接続された映像信号や音声信号をキャプチャし、配信可能な形式に変換する機能を持っている。これにより、配信するコンテンツにライブの映像や音声をリアルタイムで中継することができる。

各利用者端末に配信するマルチメディア情報は、ネットワークの通信帯域に応じて品質を変更するようにしてもよい。具体的には、使用できる通信帯域が少ないときは映像のフレームレートを下げる機能を設ける
10 。更に、音声のサンプリングレートや量子化ビット数を使用できる通信帯域が少ないときに下げる機能を設けてもよい。尚、通信帯域の検出は、通信に先立って行われるネゴシエーション段階でのパケット交換等で調べるようにしてもよく、通信中に通信帯域確認用のパケットを送って
15 調べるようにしてもよい。これらにより、ネットワークの通信帯域が制限されても通信帯域に対応した品質でのコンテンツ配信機能が維持され、最適なサービスの提供が可能となる。

上記実施の形態では、コンテンツ配信サーバ12は、配信先端末に対して最初にシナリオを送り、その後シナリオに規定した再生時間に各素材コンテンツを配信し、配信先端末はシナリオに基づいて再生するよう
20 にしているが、配信先端末がシナリオに基づいて必要な素材コンテンツの配信をコンテンツ配信サーバ12に要求するようにしてもよい。これにより、同一の素材コンテンツを繰り返し使用する場合には既に配信を受けた素材コンテンツを再利用し、ネットワークにかかる負荷を小さく
25 することができる。

また、コンテンツ配信サーバ12は、配信先端末に対して素材コンテ

5 ンツの配信を個別に行うのではなく、シナリオに従って合成した画像および音声として配信するようにしてもよい。これにより、動画像や静止画像に重ねてテロップを出すようなことが容易にできる。また、配信先端末における操作の自由度は制限されるが、配信先端末の負荷が軽減される。尚、素材コンテンツを個別に配信する方法と合成して配信する方法のいずれを採用するかを、ネットワークの負荷やサービスの内容によって選択するようにしてもよい。また、両者を組合せて配信し、配信先端末側でそれぞれ独立のウィンドウで再生するようにしてもよい。これにより、ネットワークの負荷を抑制しながら極めて自由度の高いコンテンツ配信機能を提供できる。

10

 上記シナリオは、XML等の記述言語を用いて記述するようにしてもよい。これにより、各端末においてシナリオをブラウザで読み出すことによって、時間軸に沿って素材コンテンツが選択され、ブラウザにプラグインされたアプリケーションによって自動的に再生されるようにすることが可能である。

15

 次に、上記シナリオを生成する方法について説明する。

 本コンテンツ配信センターでは、第7図に示すようにコンテンツ管理サーバ20のコンテンツ管理データベース内に、コンテンツアーカイバ22に記憶された素材コンテンツの属性情報と、コンテンツの分類を表すジャンルとそれに関連する関連情報の関係を示すシナリオ辞書と、シナリオの基本構成パターンを記述したシナリオテンプレートとを有し、これに基づきシナリオを自動生成する機能を有している。第8図にシナリオ辞書の記述内容のサンプルを示す。図のように、一つのジャンルに対してツリー状に関連情報が記述されている。このようなシナリオ辞書を登録されている素材コンテンツの属性情報をカバーできるようにあらかじめ準備しておく。また、シナリオテンプレートは、ジャンル、再生

20

25

時間、素材コンテンツ数の他、各素材コンテンツに指定可能な素材コンテンツの属性情報・種別情報・再生時刻情報・操作情報等を記述したものであり、あらかじめ必要なパターンについて作成して登録しておく。

- 第9図に上記コンテンツ管理データベースを使用してシナリオを自動生成する処理手順を示す。シナリオ作成者は、コンテンツ管理端末24からシナリオ生成ツールを起動する。コンテンツ管理端末24は、シナリオ作成者によってジャンルが入力されると、それをコンテンツ管理サーバ20に通知する。コンテンツ管理サーバ20は、通知されたジャンルに合致するシナリオテンプレートとシナリオ辞書をコンテンツ管理データベースから検索して取得する。また、ジャンルからシナリオ辞書を参照して関連情報をコンテンツ管理端末24に通知する。コンテンツ管理端末24は、通知された関連情報を表示し、この表示に基づいてシナリオ作成者によって入力されたキーワードをコンテンツ管理サーバ20に通知する。コンテンツ管理サーバ20は、通知されたキーワードからシナリオテンプレートに設定可能な素材コンテンツを検索し、属性情報を取得する。コンテンツ管理サーバ20は、取得した素材コンテンツの属性情報をシナリオテンプレートの対応個所に転記することによりシナリオを生成し、生成結果をコンテンツ管理端末24に通知する。コンテンツ管理端末24は、生成結果を表示し、必要に応じて修正・編集を行い、完成したシナリオをコンテンツ管理サーバ20のコンテンツ管理データベースに登録する。

以上のように、本コンテンツ配信センターではシナリオの生成を自動化したので、ホットな話題をとり入れた新しいコンテンツが迅速に作成でき、効果的なコンテンツ配信サービスが提供できる。

- 上記実施の形態では、ジャンルのみを入力してシナリオテンプレートを選択するようにしたが、更に再生時間や再生コンテンツ内のコンテン

ツ種別の割合を指定するようにしてもよい。また、入力可能なジャンル・再生時間・コンテンツ割合をあらかじめシナリオ作成者に知らせるため、登録されているシナリオテンプレートについての情報を表示して、その中から選択するようにしてもよい。

- 5 また、上記実施の形態では、ジャンルと関連情報の関係を記述したシナリオ辞書とシナリオを生成するためシナリオの構成パターンを記述したシナリオテンプレートを使用してシナリオを自動生成するとしたが、必ずしも自動生成される必要はなく、シナリオ作成者がキーワードを入力し、これに基づいて関連する素材コンテンツを検索し、検索された素材
- 10 素材コンテンツの属性情報をシナリオデータに記述して行くようにしてもよい。これによって、必要な素材コンテンツが迅速に取り出せ、シナリオの作成効率が向上する。尚、素材コンテンツの属性情報のシナリオデータへの設定はテキストエディタのようなものでも行える。

- また、シナリオ辞書のみを用いて、ジャンル入力から関連情報を検索
- 15 し、これをもとに素材コンテンツを検索し、検索された素材コンテンツの属性情報をシナリオデータに記述して行くようにしてもよい。これにより、キーワードを入れる場合に比べて必要な素材コンテンツが更に迅速に取り出せ、シナリオの作成効率が更に向上する。

- また、各素材コンテンツの再生時刻指定情報を設定するため、各素材
- 20 コンテンツの再生時間帯を表示する再生チャートを使用してもよい。例えば、第4図に示したように、素材コンテンツを再生する最小の単位時間を定めておき、画面上で素材コンテンツを再生するコマを選択していくことで、再生時刻情報を設定する方法が考えられる。これにより、各素材コンテンツの再生時刻指定情報の設定が容易になるとともに、各素
- 25 材コンテンツの再生時間帯の相互関係が明確となり、効果的なコンテンツの作成が可能となる。

また、シナリオテンプレートを用いて、ジャンル入力からシナリオテンプレートを検索し、これに設定可能な素材コンテンツのリストを表示し、この中から目的とする素材コンテンツを選択するようにしてもよい。このように、シナリオテンプレートに設定可能な素材コンテンツが自動的に検索されるので、素材コンテンツの組合せが容易にできる。また、素材コンテンツの属性情報を自動的にシナリオデータに転記していくことも可能となるので、シナリオの作成効率が飛躍的に高まる。

尚、上記実施の形態で使用したシナリオテンプレートは、シナリオの基本パターンを記述したシナリオテンプレートをあらかじめ作成しておくとして説明したが、既に登録されているシナリオをシナリオテンプレートとして用いるようにしてもよい。これにより、シナリオテンプレートをあらかじめ準備することなくシナリオの作成が可能となる。また、既に登録されているシナリオをもとにした変形コンテンツのシナリオを容易に作成できる。

上記実施の形態では、通信回線としてインターネットを使用しているので、遠隔地からであっても電話料金を気にすることなくいつでも本サービスを受けることができる。また、上記実施の形態では、配信元の制御は本コンテンツ配信センター内の配信元端末30を使用するものとして説明したが、これに限定されるものではなく、インターネットに接続された端末から行うことも可能である。これにより、インターネットに接続できる端末があれば、いつでもどこからでも配信制御が行える。従って、本コンテンツ配信センターを活用して、遠隔地でサービスを提供するような用途にも使用できる。

上記実施の形態では、通信回線としてインターネットを使用する場合で説明したが、本願発明はこれに限らず、電話回線を使用して直接コンテンツ配信センターに接続するようにしてもよい。

また、構内LANやWAN等を使用し、企業内教育や学校教育に適用してもよく、特定のグループ内で実施される教育サービスに使用しても同様の効果を奏する。尚、通信回線は有線式に限らず、無線式も含まれることは言うまでもない。

- 5 また、本願発明は、本コンテンツ配信センター内にブースを設けてコンテンツ配信サービスを提供する場合にも適用でき、シナリオベースの配信をすることで素材コンテンツを組合せた多様なマルチメディアコンテンツを提供できる。

産業上の利用可能性

- 10 上述したように、本願発明によれば、配信するコンテンツの素材となる素材コンテンツの再生順序を時間軸に沿って定義したシナリオデータを使用し、前記シナリオデータが指定する素材コンテンツを取り出して配信するようにしたので、配信するコンテンツが複数の素材コンテンツを合成したものであっても、事前に配信コンテンツを合成して記憶させておく必要がなく、記憶容量を削減できるという効果がある。
- 15

請 求 の 範 囲

1. あらかじめ記憶したマルチメディアのコンテンツを通信回線を使用して利用者端末に配信するコンテンツ配信方法において、
- 5 配信するコンテンツの素材となる素材コンテンツの再生順序を時間軸に沿って定義したシナリオデータを使用し、前記シナリオデータが指定する素材コンテンツを取り出して配信するようにしたことを特徴とする、コンテンツ配信方法。
2. 請求項 1 に記載のコンテンツ配信方法であって、前記素材コンテンツを記憶する手順と、前記シナリオデータを記憶する手順と、前記記憶されたシナリオデータを取り出す手順と、前記取り出されたシナリオデータが指定する素材コンテンツを前記記憶された素材コンテンツから取り出す手順と、前記取り出された素材コンテンツを前記シナリオデータとともに前記利用者端末に配信する手順とを備えたことを特徴とする、
- 10 コンテンツ配信方法。
3. 請求項 1 に記載のコンテンツ配信方法であって、前記素材コンテンツを記憶する手順と、前記シナリオデータを記憶する手順と、前記記憶されたシナリオデータを取り出す手順と、前記取り出されたシナリオデータが指定する素材コンテンツを取り出す手順と、前記取り出された素材コンテンツを前記シナリオに基づいて合成する手順と、前記合成された素材コンテンツを前記利用者端末に配信する手順とを備えたことを特徴とする、コンテンツ配信方法。
- 20 4. 請求項 1 ないし請求項 3 のいずれかに記載のコンテンツ配信方法に使用するシナリオデータであって、配信するコンテンツの属性情報を含むことを特徴とする、シナリオデータ。
- 25 5. 請求項 1 ないし請求項 3 のいずれかに記載のコンテンツ配信方法に

使用するシナリオデータであって、指定された素材コンテンツの属性情報を含むことを特徴とする、シナリオデータ。

6. 請求項 1 ないし請求項 3 のいずれかに記載のコンテンツ配信方法に使用するシナリオデータであって、指定された素材コンテンツを再生する時刻を指定する再生時刻指定情報を含むことを特徴とする、シナリオデータ。

7. 請求項 1 ないし請求項 3 のいずれかに記載のコンテンツ配信方法に使用するシナリオデータであって、指定された素材コンテンツの再生を自動で行うか利用者端末からの指定タイミングで行うかを指定する再生方式指定情報を含むことを特徴とする、シナリオデータ。

8. 請求項 1 ないし請求項 3 のいずれかに記載のコンテンツ配信方法に使用するシナリオデータであって、指定された素材コンテンツを再生するアプリケーションを指定する再生アプリケーション指定情報を含むことを特徴とする、シナリオデータ。

9. 請求項 1 ないし請求項 3 のいずれかに記載のコンテンツ配信方法に使用するシナリオデータであって、指定された素材コンテンツを再生する画面上の位置とサイズを指定する再生画面指定情報を含むことを特徴とする、シナリオデータ。

10. 請求項 1 ないし請求項 3 のいずれかに記載のコンテンツ配信方法に使用するシナリオデータであって、指定された素材コンテンツに対して配信元端末が行うことのできる操作を指定する配信元端末操作指定情報を含むことを特徴とする、シナリオデータ。

11. 請求項 1 ないし請求項 3 のいずれかに記載のコンテンツ配信方法に使用するシナリオデータであって、指定された素材コンテンツに対して配信先端末が行うことができる操作を指定する配信先端末操作指定情報を含むことを特徴とする、シナリオデータ。

- 1 2. 請求項 1 ないし請求項 3 のいずれかに記載のコンテンツ配信方法に使用するシナリオデータであって、指定された素材コンテンツの格納場所を指定するロケーション指定情報を含むことを特徴とする、シナリオデータ。
- 5 1 3. 請求項 1 ないし請求項 3 のいずれかに記載のコンテンツ配信方法に使用するシナリオデータであって、指定された素材コンテンツの再生部分を指定する再生部分指定情報を含むことを特徴とする、シナリオデータ。
- 1 4. 請求項 4 ないし請求項 1 3 のいずれかに記載のシナリオデータが
10 記録された、コンピュータ読み取り可能な記録媒体。
- 1 5. 請求項 4 ないし請求項 1 3 のいずれかに記載のシナリオデータと、前記シナリオデータが指定する素材コンテンツが記録された、コンピュータ読み取り可能な記録媒体。
- 1 6. 請求項 4 ないし請求項 1 3 のいずれかに記載のシナリオデータを
15 生成する方法であって、
- キーワードを入力する手順と、前記入力されたキーワードにより関連する素材コンテンツを検索する手順とを含むことを特徴とする、シナリオデータ生成方法。
- 1 7. 請求項 4 ないし請求項 1 3 のいずれかに記載のシナリオデータを
20 生成する方法であって、
- 配信コンテンツの種別を表すジャンルと関連情報の関係を記述したシナリオ辞書を備え、ジャンルを入力する手順と、前記入力されたジャンルによりシナリオ辞書を参照して関連情報を検索する手順と、前記検索された関連情報により関連する素材コンテンツを検索する手順とを含む
25 ことを特徴とする、請求項 1 6 に記載のシナリオデータ生成方法。
- 1 8. 請求項 4 ないし請求項 1 3 のいずれかに記載のシナリオデータを

生成する方法であって、

素材コンテンツの再生時間をチャート表示する再生チャートを備え、前記再生チャートに素材コンテンツを設定する手順を含むことを特徴とする、シナリオデータ生成方法。

- 5 19. 請求項4ないし請求項13のいずれかに記載のシナリオデータを生成する方法であって、

シナリオデータの基本構成パターンを記述したシナリオテンプレートを備え、前記シナリオテンプレートに設定可能な素材コンテンツを検索する手順を含むことを特徴とする、シナリオデータ生成方法。

- 10 20. 請求項4ないし請求項13のいずれかに記載のシナリオデータを生成する方法であって、

配信コンテンツの種別を表すジャンルと関連情報の関係を記述したシナリオ辞書と、シナリオデータの基本構成パターンを記述したシナリオテンプレートとを備え、ジャンルを入力する手順と、前記入力されたジャンルによりシナリオ辞書を参照して関連情報を検索する手順と、前記検索された関連情報により関連する素材コンテンツを検索する手順と、前記入力されたジャンルにより前記シナリオテンプレートを検索する手順と、前記検索された素材コンテンツから前記検索されたシナリオテンプレートに設定可能な素材コンテンツを検索する手順と、前記検索された素材コンテンツの属性情報を前記シナリオテンプレートに転記する手順とを含むことを特徴とする、シナリオデータ生成方法。

21. 既作成済みのシナリオデータを前記シナリオテンプレートとして使用できることを特徴とする、請求項19または請求項20に記載のシナリオデータ生成方法。

補正書の請求の範囲

[2002年10月22日(22.10.02)国際事務局受理：出願当初の請求の範囲
1-22は補正された。(6頁)]

1. (補正後)通信回線を介して接続された複数の利用者端末に対してマルチメディアのコンテンツを配信する方法であって、配信するコンテンツの素材となる素材コンテンツを記憶する手順と、前記素材コンテンツの再生順序を時間軸に沿って定義したシナリオデータを記憶する手順と、1の利用者端末からの配信要求を受付ける手順と、前記受付けた配信要求において指定されたシナリオデータを取出す手順と、前記取り出されたシナリオデータを前記各利用者端末に配信する手順と、前記取出されたシナリオデータにおいて指定された素材コンテンツを取出す手順と、前記取出された素材コンテンツを前記各利用者端末に配信する手順とを備え、前記各利用者端末において、前記配信されたシナリオデータに基づいて、前記配信された素材コンテンツを再生するようにしたことを特徴とする、コンテンツ配信方法。
2. (補正後)通信回線を介して接続された複数の利用者端末に対してマルチメディアのコンテンツを配信する方法であって、配信するコンテンツの素材となる素材コンテンツを記憶する手順と、前記素材コンテンツの再生順序を時間軸に沿って定義したシナリオデータを記憶する手順と、1の利用者端末からの配信要求を受付ける手順と、前記受付けた配信要求において指定されたシナリオデータを取出す手順と、前記取出されたシナリオデータを前記各利用者端末に配信する手順と、前記各利用者端末から素材コンテンツの配信要求を受付ける手順と、前記受付けた配信要求において指定された素材コンテンツを取出す手順と、前記取出された素材コンテンツを前記配信要求を受付けた利用者端末に配信する手順とを備え、前記各利用者端末において、前記配信されたシナリオデータに基づいて、指定された素材コンテンツのうち自己の端末に保有し

ない素材コンテンツの配信を要求し、自己の端末に保有する素材コンテンツと前記要求に応じて配信された素材コンテンツとを組合せて再生するようにしたことを特徴とする、コンテンツ配信方法。

3. (補正後)前記取出されたシナリオデータに基づいて前記取出された
5 素材コンテンツを合成する手順と、前記合成された素材コンテンツを前記各利用者端末に配信する手順とを備えたことを特徴とする、請求項1に記載のコンテンツ配信方法。

4. (補正後)前記シナリオデータには配信するコンテンツの属性情報を含み、
10 前記コンテンツの属性情報によりシナリオデータを検索する手順を有することを特徴とする、請求項1ないし請求項3のいずれかに記載のコンテンツ配信方法。

5. (補正後)前記シナリオデータには指定された素材コンテンツの属性情報を含み、前記素材コンテンツの属性情報によりシナリオデータまたは素材コンテンツを検索する手順を有することを特徴とする、請求項1
15 ないし請求項4のいずれかに記載のコンテンツ配信方法。

6. (補正後)前記シナリオデータには指定された素材コンテンツを再生する時刻を配信コンテンツ内の相対時刻により指定する再生時刻指定情報を含み、前記複数の利用者端末において、前記配信されたシナリオデータにより指定された各素材コンテンツを、配信コンテンツの再生開始
20 から前記再生時刻指定情報により指定された時間経過後に再生するようにしたことを特徴とする、請求項1ないし請求項5のいずれかに記載のコンテンツ配信方法。

7. (補正後)前記シナリオデータには指定された素材コンテンツの再生を自動で行うか手動で行うかを指定する再生方式指定情報を含み、前記
25 各利用者端末において、前記配信されたシナリオデータにより指定された素材コンテンツを、前記再生方式指定情報が手動の場合には、特定の

利用者端末から指定されたタイミングで再生するようにしたことを特徴とする、請求項 1 ないし請求項 6 のいずれかに記載のコンテンツ配信方法。

5 8. (補正後)前記シナリオデータには指定された素材コンテンツを再生するアプリケーションを指定する再生アプリケーション指定情報を含み、前記各利用者端末において、前記配信されたシナリオデータにより指定された素材コンテンツを、前記再生アプリケーション指定情報により指定されたアプリケーションにより再生するようにしたことを特徴とする、請求項 1 ないし請求項 7 のいずれかに記載のコンテンツ配信方法。

10 9. (補正後)前記シナリオデータには指定された素材コンテンツを再生する画面上の位置とサイズを配信コンテンツ内の相対位置により指定する再生画面指定情報を含み、前記各利用者端末において、前記配信されたシナリオデータにより指定された素材コンテンツを、配信コンテンツの表示画面内の前記再生画面指定情報により指定された位置とサイズで
15 再生するようにしたことを特徴とする、請求項 1 ないし請求項 8 のいずれかに記載のコンテンツ配信方法。

10. (補正後)前記シナリオデータには指定された素材コンテンツの再生において配信を要求した利用者端末が行うことのできる操作を指定する配信元端末操作指定情報を含み、前記各利用者端末において、前記配
20 信されたシナリオデータにより指定された素材コンテンツを、前記配信を要求した利用者端末から前記配信元端末操作指定情報により指定された操作要求を受付けて再生を制御するようにしたことを特徴とする、請求項 1 ないし請求項 9 のいずれかに記載のコンテンツ配信方法。

11. (補正後)前記シナリオデータには指定された素材コンテンツの再生
25 において配信を受ける利用者端末が行うことができる操作を指定する配信先端末操作指定情報を含み、前記各利用者端末において、前記配信

されたシナリオデータにより指定された素材コンテンツを、自己の端末から前記配信先端末操作指定情報により指定された操作要求を受付けて再生を制御するようにしたことを特徴とする、請求項 1 ないし請求項 10 のいずれかに記載のコンテンツ配信方法。

- 5 12. (補正後)前記シナリオデータには指定された素材コンテンツの格納場所を指定するロケーション情報を含み、前記各利用者端末において、前記配信されたシナリオデータにより指定された素材コンテンツを、前記ロケーション情報により指定された格納場所から取得して再生するようにしたことを特徴とする、請求項 1 ないし請求項 11 のいずれかに記載のコンテンツ配信方法。

- 10 13. (補正後)前記シナリオデータには指定された素材コンテンツの再生部分を指定する再生部分指定情報を含み、前記各利用者端末において、前記配信されたシナリオデータにより指定された素材コンテンツを、前記再生部分指定情報により指定された部分を再生するようにしたことを特徴とする、請求項 1 ないし請求項 12 のいずれかに記載のコンテンツ配信方法。

- 15 14. (補正後)請求項 1 ないし請求項 13 のいずれかに記載のコンテンツ配信方法に使用するシナリオデータを記録した、コンピュータ読み取り可能な記録媒体。

- 20 15. (補正後)請求項 1 ないし請求項 13 のいずれかに記載のコンテンツ配信方法に使用するシナリオデータと、前記シナリオデータが指定する素材コンテンツとを記録した、コンピュータ読み取り可能な記録媒体。

- 25 16. (補正後)前記シナリオデータを記憶する手順は、シナリオデータを生成する手順を含み、前記シナリオデータを生成する手順は、キーワードを入力する手順と、前記入力されたキーワードにより関連する素材

コンテンツを検索する手順と、前記検索された素材コンテンツをシナリオデータに登録する手順とを含むことを特徴とする、請求項 1 ないし請求項 1 3 のいずれかに記載のコンテンツ配信方法。

1 7. (補正後) 前記シナリオデータを記憶する手順は、配信するコンテンツの種別を表すジャンルと前記ジャンルに関連する関連情報との関係を記述したシナリオ辞書を記憶する手順と、シナリオデータを生成する手順とを含み、前記シナリオデータを生成する手順は、ジャンルを入力する手順と、前記入力されたジャンルにより前記記憶されたシナリオ辞書を参照して関連情報を検索する手順と、前記検索された関連情報から
5 キーワードを選択する手順と、前記選択されたキーワードにより素材コンテンツを検索する手順と、前記検索された素材コンテンツをシナリオデータに登録する手順とを含むことを特徴とする、請求項 1 ないし請求
10 項 1 3 のいずれかに記載のコンテンツ配信方法。

1 8. (補正後) 前記検索された素材コンテンツをシナリオデータに登録
15 する手順は、生成中のシナリオデータが指定する素材コンテンツの再生時間を時間軸に沿って表した再生チャートを表示する手順と、前記表示された再生チャートに素材コンテンツを設定する手順とを含むことを特徴とする、請求項 1 6 または請求項 1 7 に記載のコンテンツ配信方法。

1 9. (補正後) 前記シナリオデータを記憶する手順は、シナリオデータの基本構成パターンを記述したシナリオテンプレートを記憶する手順と、シナリオデータを生成する手順とを含み、前記シナリオデータを生成する手順は、ジャンルを入力する手順と、前記入力されたジャンルにより前記記憶されたシナリオテンプレートを参照して使用するシナリオテンプレートを検索する手順と、前記検索されたシナリオテンプレートに
20 設定可能な素材コンテンツを検索する手順と、前記検索された素材コンテンツを前記検索されたシナリオテンプレートに登録する手順とを含む
25

ことを特徴とする、請求項 1 ないし請求項 1 3 のいずれかに記載のコンテンツ配信方法。

20. (補正後) 前記シナリオデータを記憶する手順は、配信するコンテンツの種別を表すジャンルと前記ジャンルに関連する関連情報との関係を記述したシナリオ辞書を記憶する手順と、シナリオデータの基本構成パターンを記述したシナリオテンプレートを記憶する手順と、シナリオデータを生成する手順とを含み、前記シナリオデータを生成する手順は、ジャンルを入力する手順と、前記入力されたジャンルにより前記記憶されたシナリオ辞書を参照して関連情報を検索する手順と、前記検索された関連情報によりキーワードを選択する手順と、前記選択されたキーワードにより素材コンテンツを検索する手順と、前記入力されたジャンルにより前記記憶されたシナリオテンプレートを参照して使用するシナリオテンプレートを検索する手順と、前記検索された素材コンテンツを前記検索されたシナリオテンプレートに登録する手順とを含むことを特徴とする、請求項 1 ないし請求項 1 3 のいずれかに記載のコンテンツ配信方法。

21. (補正後) 前記シナリオデータを記憶する手順により記憶されたシナリオデータをシナリオテンプレートとして使用できるようにしたことを特徴とする、請求項 1 9 または請求項 2 0 に記載のコンテンツ配信方法。

条約第 19 条 (1) に基づく説明書

請求項 1 は、1 の利用者端末からの要求によりシナリオデータとシナリオデータにより指定された素材コンテンツを各利用者端末に配信することを明確にした。

引用例は、サーバ側でシナリオに基づいて素材を再生して配信する。

本発明は、各利用者端末において配信されたシナリオデータに基づいて素材コンテンツを再生するので再生タイミングの同期を容易とし、状況に応じて 1 の利用者端末から再生タイミングをコントロールできるという効果を得たものである。

請求項 2 は、1 の利用者端末からの要求によりシナリオデータと各利用者端末において保有しない素材コンテンツのみを各利用者端末に配信することを明確にした。これにより、繰返し使用する素材コンテンツの配信を省略できるので、通信回線の負荷を低減できるという効果を得たものである。

請求項 3 は、シナリオデータに基づいて素材コンテンツを合成して配信する手順を備えたことを明確にした。

請求項 4 から請求項 13 は、コンテンツ配信方法とし、シナリオデータが保有する情報とその情報に対応する手順または利用者端末における処理を明確にした。

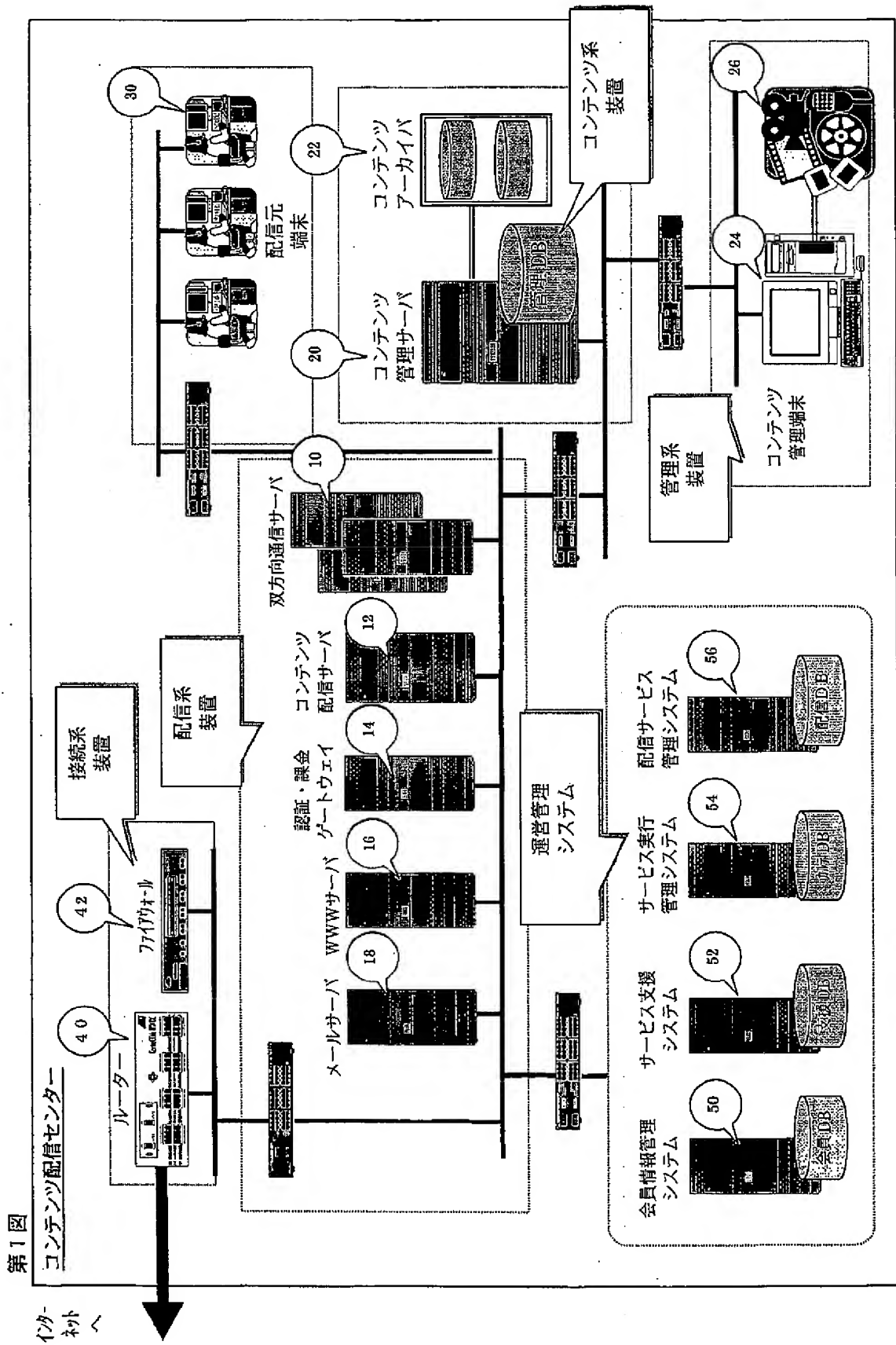
請求項 14 は、請求項 1 から請求項 13 において使用するシナリオデータを記録した記録媒体であることを明確にした。

請求項 15 は、請求項 1 から請求項 13 において使用するシナリオデータと、そのシナリオデータが指定する素材コンテンツを記録した記録媒体であることを明確にした。

請求項 16 から請求項 21 は、コンテンツ配信方法とし、シナリオデー

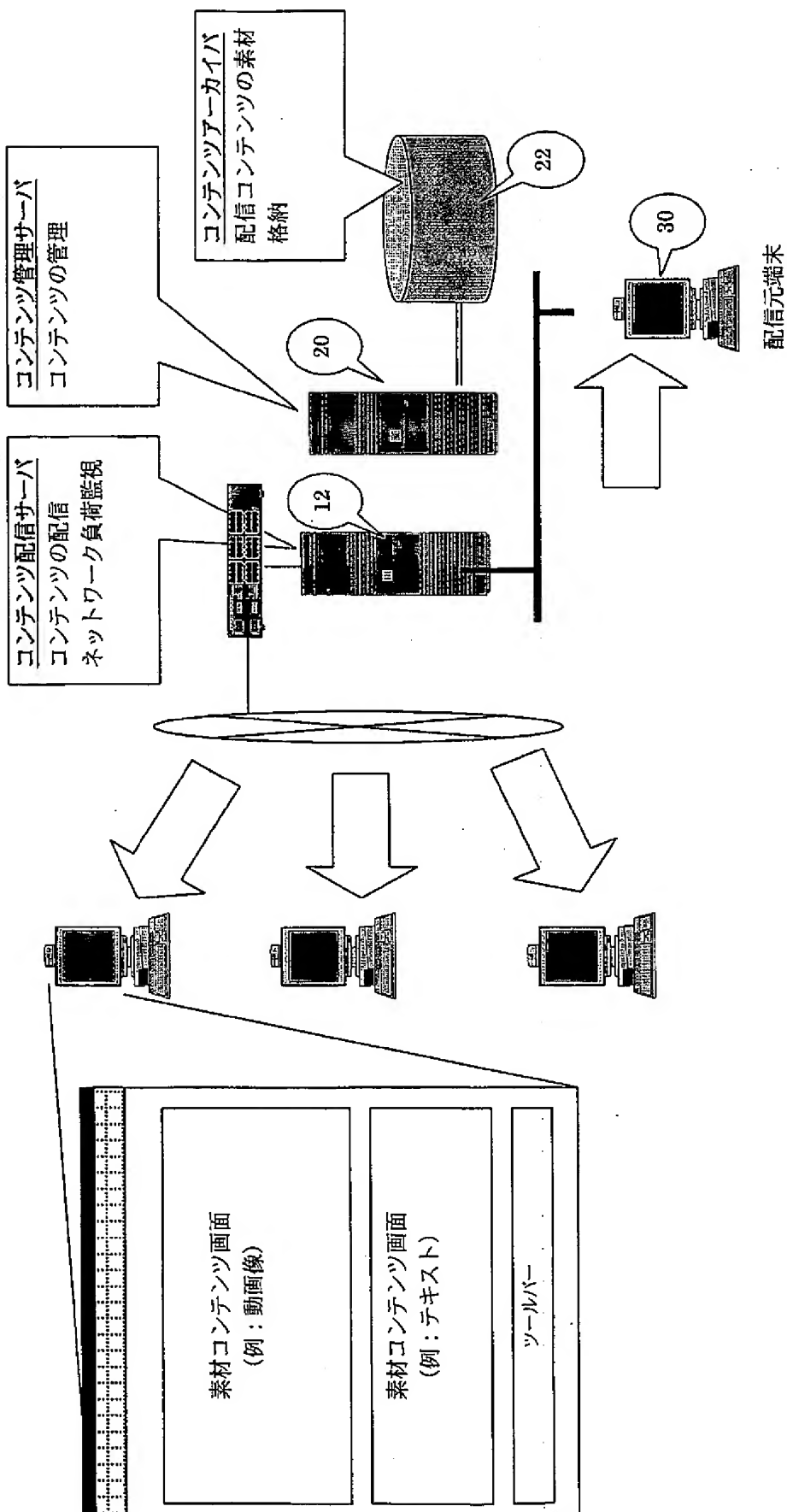
タを生成する手順を備えたことを明確にした。

特に、請求項 20 は、ジャンルとそれに関連する関連情報の関係を記述したシナリオ辞書と、シナリオデータの基本構成パターンを記述したシナリオテンプレートとを使用し、ジャンルを入力することで、シナリオデータを生成できるという効果を得たものである。

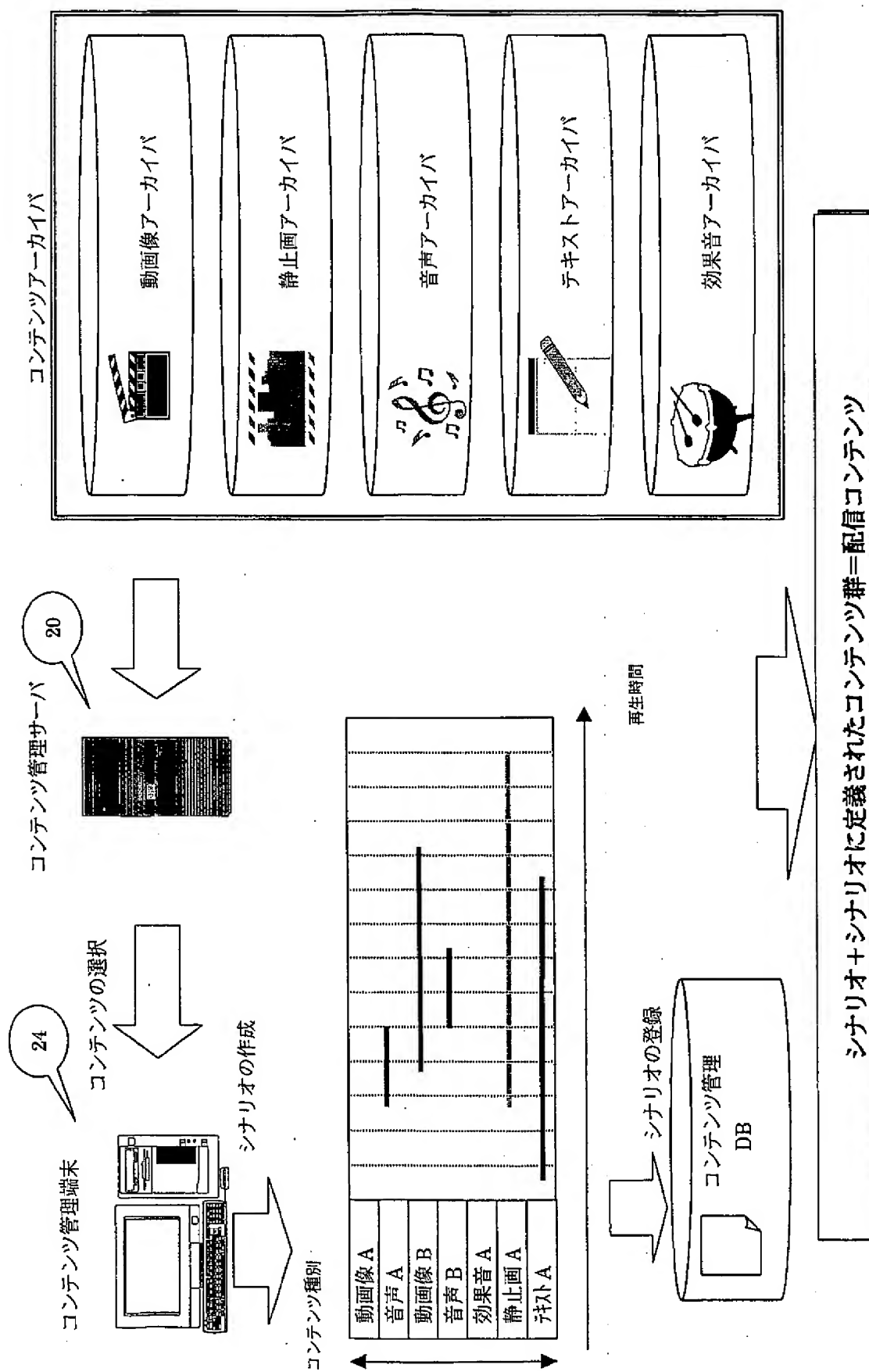


第2図

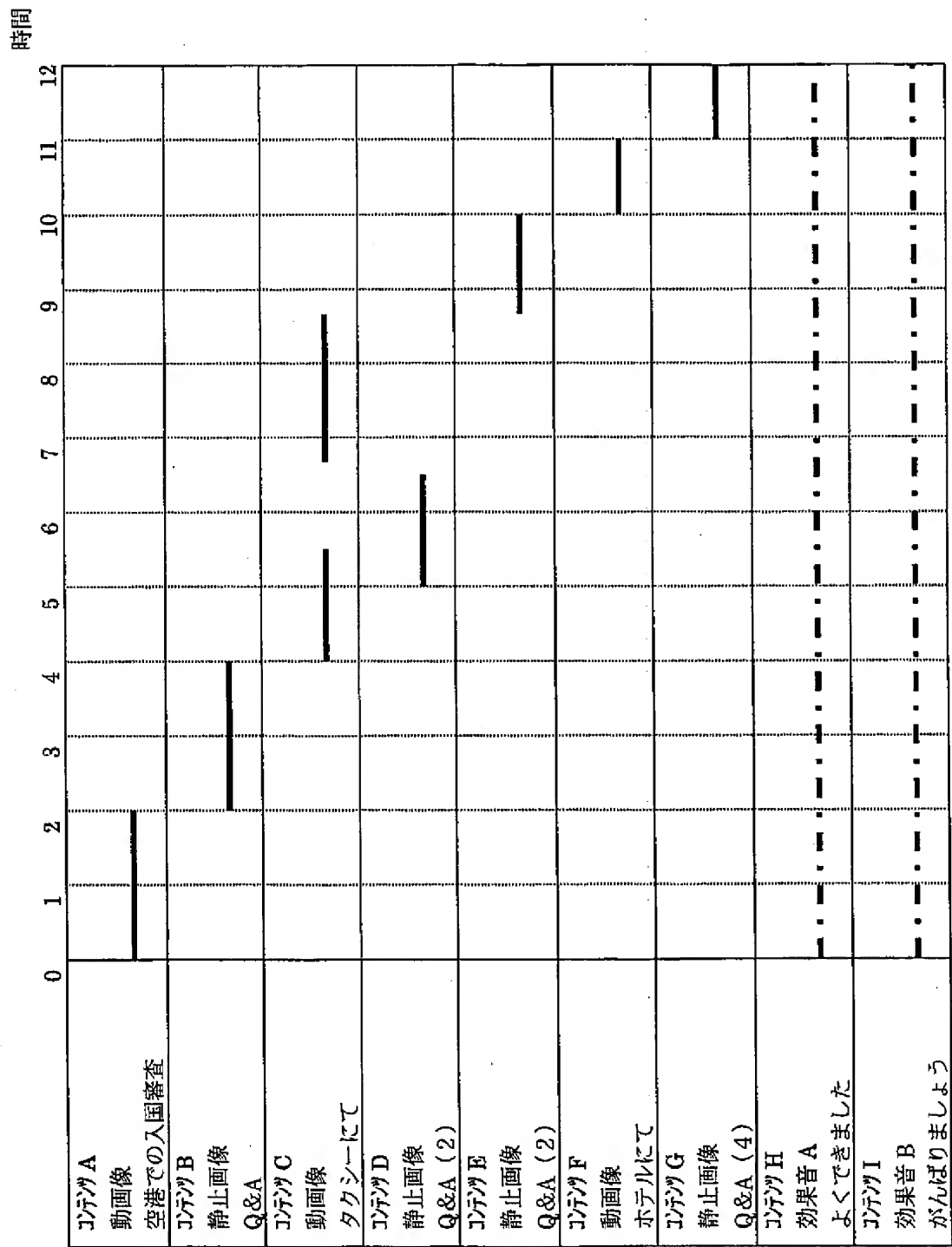
配信先端末



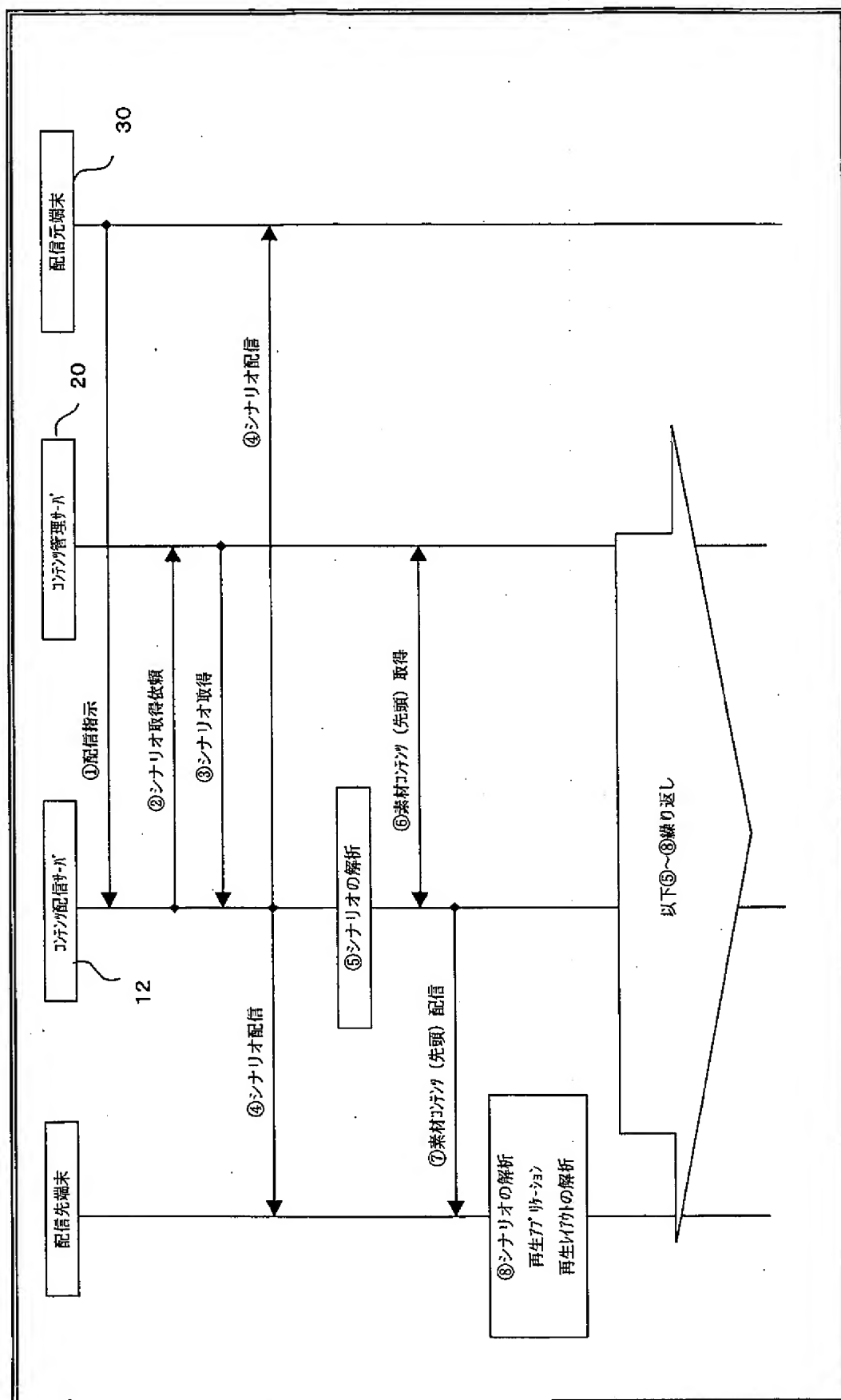
3 冊



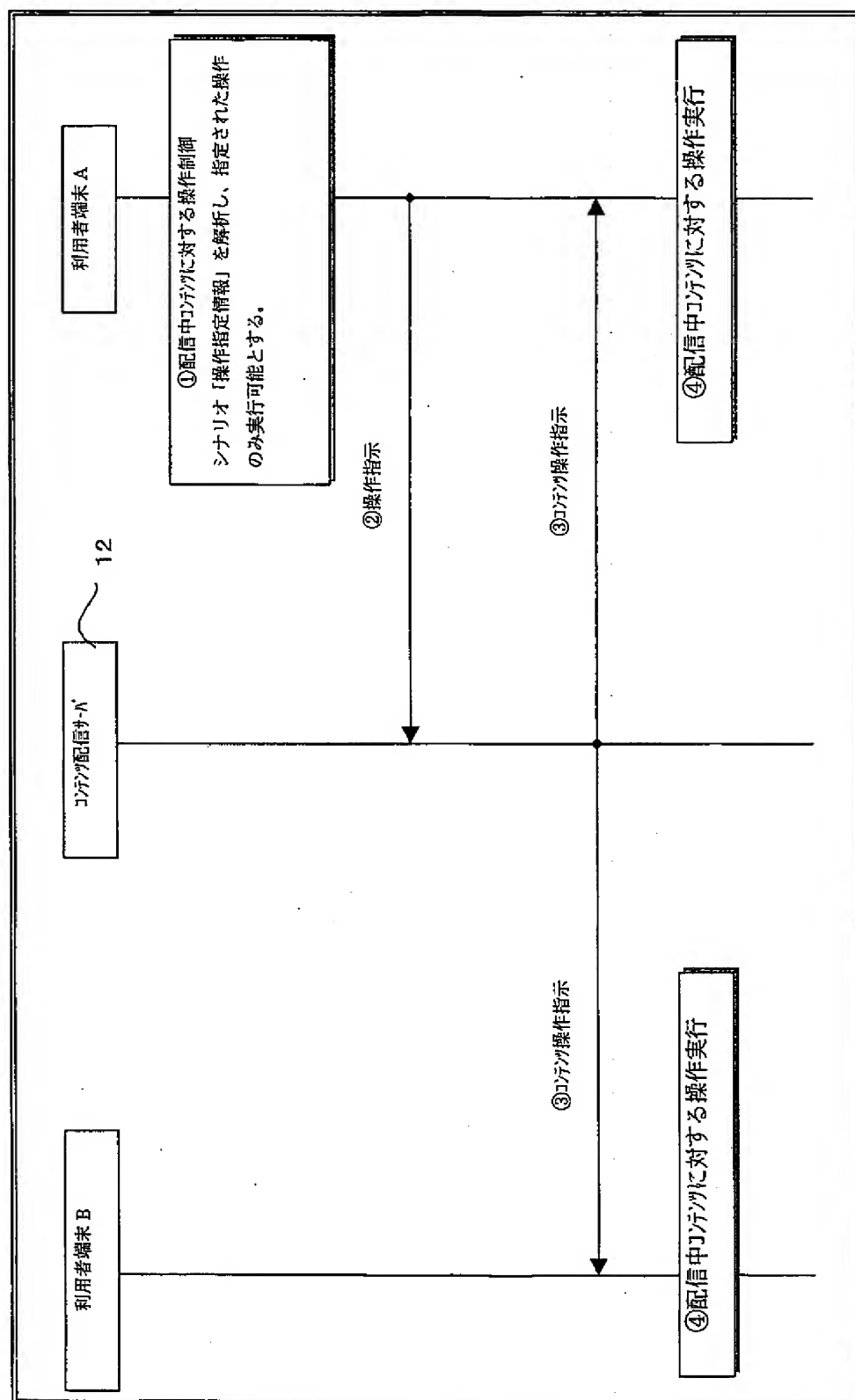
第4図



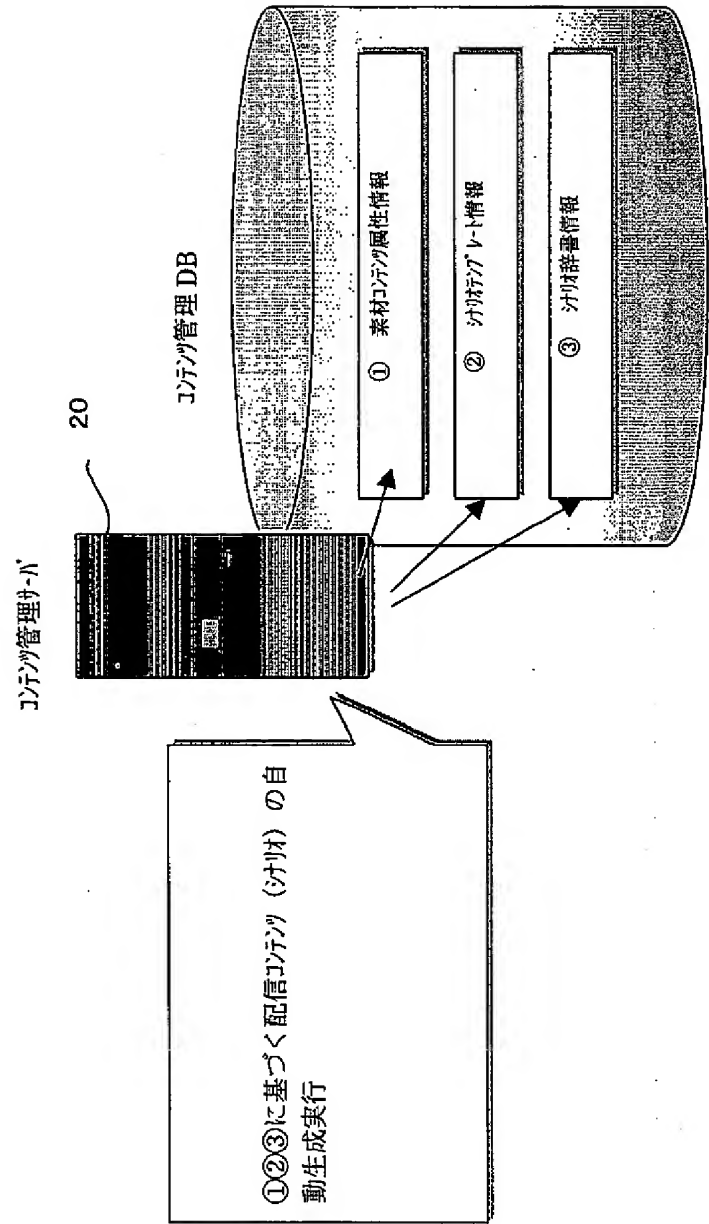
第5図



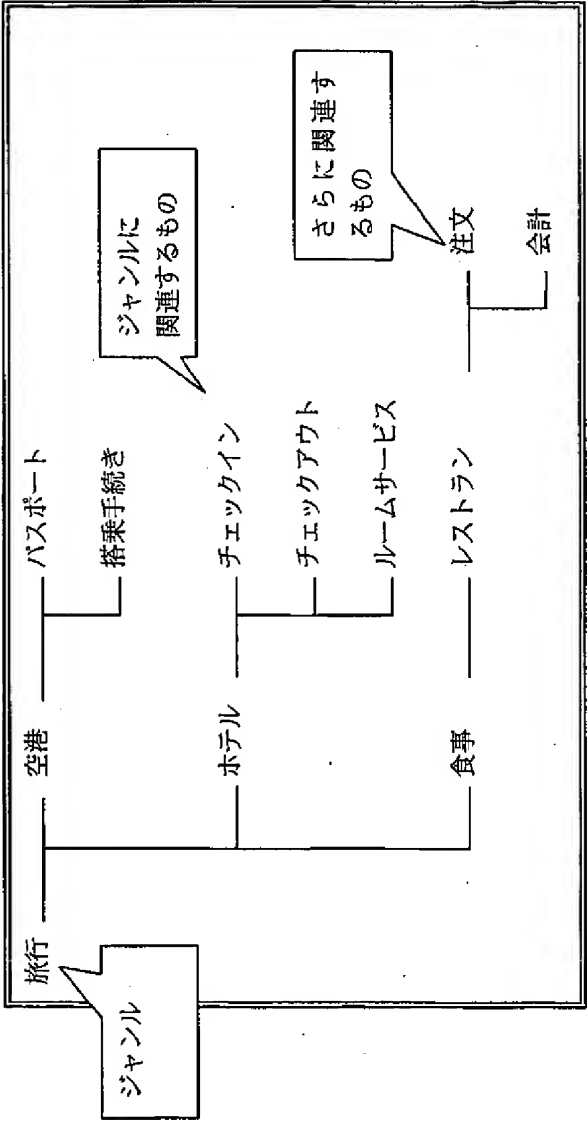
第6図



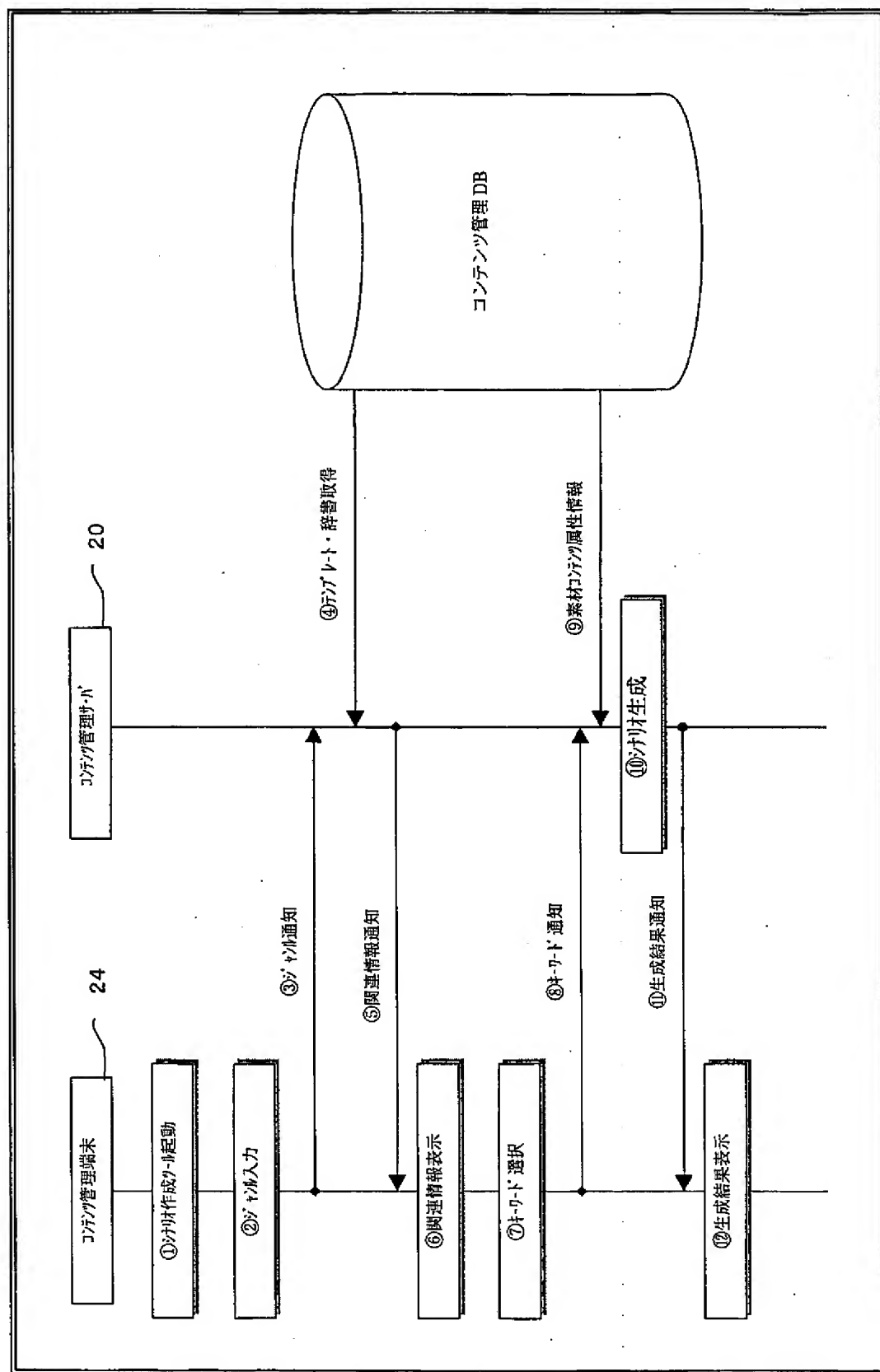
第7図



第8図



第9図



INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP02/06300

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER

Int.Cl.⁷ G06F19/00, G06F17/30, H04N7/16, G06T13/00

According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC

B. FIELDS SEARCHED

Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols)

Int.Cl.⁷ G06F19/00, G06F17/30, H04N7/16, G06T13/00

Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched

Jitsuyo Shinan Koho 1922-1996 Toroku Jitsuyo Shinan Koho 1994-2002

Kokai Jitsuyo Shinan Koho 1971-2002 Jitsuyo Shinan Toroku Koho 1996-2002

Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)

JICST FILE (JOIS), WPI, INSPEC (DIALOG)

C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
X Y	EP 864990 A2 (Matsushita Electric Industrial Co., Ltd.), 16 September, 1998 (16.09.98), Full text; Figs. 1 to 22 & JP 10-257440 A Full text; Figs. 1 to 63 & AU 9858330 A & CA 2228739 A & CN 1197960 A & SG 65052 A1	1-3 16-21
Y	JP 2001-8136 A (Victor Company Of Japan, Ltd.), 12 January, 2001 (12.01.01), Full text; Figs. 1 to 6 (Family: none)	16
Y	JP 11-341449 A (Ricoh Co., Ltd., Kabushiki kaisha Jisedai Joho Hoso System Kenkyusho), 10 December, 1999 (10.12.99), Full text; Figs. 1 to 23 (Family: none)	17, 20, 21

☒ Further documents are listed in the continuation of Box C.
 ☐ See patent family annex.

* Special categories of cited documents:	"T" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention
"A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance	"X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone
"E" earlier document but published on or after the international filing date	"Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art
"L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified)	"&" document member of the same patent family
"O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means	
"P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed	

Date of the actual completion of the international search
06 August, 2002 (06.08.02)Date of mailing of the international search report
20 August, 2002 (20.08.02)Name and mailing address of the ISA/
Japanese Patent Office

Authorized officer

Facsimile No.

Telephone No.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP02/06300

C (Continuation). DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT

Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y	JP 2000-149044 A (Matsushita Electric Industrial Co., Ltd.), 30 May, 2000 (30.05.00), Full text; Figs. 1 to 5 (Family: none)	18
Y	JP 9-311850 A (Nippon Telegraph And Telephone Corp.), 02 December, 1997 (02.12.97), Full text; Figs. 1 to 15 (Family: none)	19-21
A	JP 2000-305445 A (Nippon Telegraph And Telephone Corp.), 02 November, 2000 (02.11.00), Full text; Figs. 1 to 12 (Family: none)	1-3, 16-21
A	JP 7-287646 A (NEC Corp.), 31 October, 1995 (31.10.95), Full text; Figs. 1 to 21 (Family: none)	16-21
A	JP 8-36589 A (Mitsubishi Electric Corp.), 06 February, 1996 (06.02.96), Full text; Figs. 1 to 40 (Family: none)	16-21

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP02/06300

Box I Observations where certain claims were found unsearchable (Continuation of item 1 of first sheet)

This international search report has not been established in respect of certain claims under Article 17(2)(a) for the following reasons:

1. ☒ Claims Nos.: 4 to 15

because they relate to subject matter not required to be searched by this Authority, namely:

The subject matter of Claims 4 to 15 relates to scenario data having a feature only in a data content and to a computer-readable recording medium containing the scenario data, which relates to mere presentation of information. (Continued to extra sheet)

2. ☐ Claims Nos.:

because they relate to parts of the international application that do not comply with the prescribed requirements to such an extent that no meaningful international search can be carried out, specifically:

3. ☐ Claims Nos.:

because they are dependent claims and are not drafted in accordance with the second and third sentences of Rule 6.4(a).

Box II Observations where unity of invention is lacking (Continuation of item 2 of first sheet)

This International Searching Authority found multiple inventions in this international application, as follows:

Claims 1 to 3 relate to a content delivery method for delivering a multimedia content stored in advance, to a user terminal by using a communication line. Claims 16 to 21 relate to a scenario data creation method.

Since claims 16 to 21 and claims 1 to 3 do not involve the same or corresponding technical features, these groups of inventions are not united into one invention nor so linked as to form a single general inventive concept.

Consequently, it appears that claims 1 to 3 and claims 16 to 21 do not satisfy the requirement of unity of invention.

1. ☐ As all required additional search fees were timely paid by the applicant, this international search report covers all searchable claims.

2. ☒ As all searchable claims could be searched without effort justifying an additional fee, this Authority did not invite payment of any additional fee.

3. ☐ As only some of the required additional search fees were timely paid by the applicant, this international search report covers only those claims for which fees were paid, specifically claims Nos.:

4. ☐ No required additional search fees were timely paid by the applicant. Consequently, this international search report is restricted to the invention first mentioned in the claims; it is covered by claims Nos.:

Remark on Protest ☐ The additional search fees were accompanied by the applicant's protest.

☐ No protest accompanied the payment of additional search fees.

INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International application No.

PCT/JP02/06300

Continuation of Box No.I-1 of continuation of first sheet(1)

Consequently, the subject matter is not required to be searched by this International Searching Authority according to PCT Article 17(2) (a) (i) and Rule 39.1(v).

A. 発明の属する分野の分類 (国際特許分類 (IPC))

Int. Cl⁷ G06F19/00 G06F17/30 H04N7/16 G06T13/00

B. 調査を行った分野

調査を行った最小限資料 (国際特許分類 (IPC))

Int. Cl⁷ G06F19/00 G06F17/30 H04N7/16 G06T13/00

最小限資料以外の資料で調査を行った分野に含まれるもの

日本国実用新案公報 1922-1996年
 日本国公開実用新案公報 1971-2002年
 日本国登録実用新案公報 1994-2002年
 日本国実用新案登録公報 1996-2002年

国際調査で使用した電子データベース (データベースの名称、調査に使用した用語)

JICSTファイル (JOIS), WPI, INSPEC (DIALOG)

C. 関連すると認められる文献

引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求の範囲の番号
X Y	EP 864990 A2 (MATSUSHITA ELECTRIC INDUSTRIAL CO., LTD) 1998.09.16, 全文, 図1-22 & JP 10-257440 A, 全文, 図1-63 & AU 9858330 A & CA 2228739 A & CN 1197960 A & SG 65052 A1	1-3 16-21
Y	JP 2001-8136 A (日本ビクター株式会社) 2001.01.12, 全文, 図1-6 (ファミリーなし)	16
Y	JP 11-341449 A (株式会社リコー, 株式会社次世代情報放送システム研究所) 1999.12.10, 全文, 図1-23 (ファミリーなし)	17, 20, 21
Y	JP 2000-149044 A (松下電器産業株式会社) 2000.05.30, 全文, 図1-5 (ファミリーなし)	18

☒ C欄の続きにも文献が列挙されている。☐ パテントファミリーに関する別紙を参照。

* 引用文献のカテゴリー

「A」特に関連のある文献ではなく、一般的技術水準を示すもの
 「E」国際出願日前の出願または特許であるが、国際出願日以後に公表されたもの
 「L」優先権主張に疑義を提起する文献又は他の文献の発行日若しくは他の特別な理由を確立するために引用する文献 (理由を付す)
 「O」口頭による開示、使用、展示等に言及する文献
 「P」国際出願日前で、かつ優先権の主張の基礎となる出願

の日の後に公表された文献

「T」国際出願日又は優先日後に公表された文献であって出願と矛盾するものではなく、発明の原理又は理論の理解のために引用するもの
 「X」特に関連のある文献であって、当該文献のみで発明の新規性又は進歩性がないと考えられるもの
 「Y」特に関連のある文献であって、当該文献と他の1以上の文献との、当業者にとって自明である組合せによって進歩性がないと考えられるもの
 「&」同一パテントファミリー文献

国際調査を完了した日

06.08.02

国際調査報告の発送日

20.08.02

国際調査機関の名称及びあて先

日本国特許庁 (ISA/JP)
 郵便番号 100-8915
 東京都千代田区霞が関三丁目4番3号

特許庁審査官 (権限のある職員)

金子 幸一 印

5 L

2942

電話番号 03-3581-1101 内線 3560

C (続き) . 関連すると認められる文献		
引用文献の カテゴリー*	引用文献名 及び一部の箇所が関連するときは、その関連する箇所の表示	関連する 請求の範囲の番号
Y	JP 9-311850 A(日本電信電話株式会社)1997. 12. 02, 全文, 図1-15 (ファミリーなし)	19-21
A	JP 2000-305445 A(日本電信電話株式会社)2000. 11. 02, 全文, 図1-12(ファミリーなし)	1-3, 16-21
A	JP 7-287646 A(日本電気株式会社)1995. 10. 31, 全文; 図1-21 (ファミリーなし)	16-21
A	JP 8-36589 A(三菱電機株式会社)1996. 02. 06, 全文, 図1-40 (ファミリーなし)	16-21

第I欄 請求の範囲の一部の調査ができないときの意見 (第1ページの2の続き)

法第8条第3項 (PCT17条(2)(a)) の規定により、この国際調査報告は次の理由により請求の範囲の一部について作成しなかった。

1. ☒ 請求の範囲 4-15 は、この国際調査機関が調査することを要しない対象に係るものである。
つまり、
請求の範囲4-15は、データの内容にのみ特徴を有するシナリオデータ及び当該シナリオデータが記録されたコンピュータ読み取り可能な記録媒体であって、情報の単なる提示に該当し、PCT17条(2)(a)(i)及びPCT規則39.1(v)の規定により、この国際調査機関が調査することを要しない対象に係るものである。
2. ☐ 請求の範囲 は、有意義な国際調査をすることができる程度まで所定の要件を満たしていない国際出願の部分に係るものである。つまり、
3. ☐ 請求の範囲 は、従属請求の範囲であってPCT規則6.4(a)の第2文及び第3文の規定に従って記載されていない。

第II欄 発明の単一性が欠如しているときの意見 (第1ページの3の続き)

次に述べるようにこの国際出願に二以上の発明があるとこの国際調査機関は認めた。

請求の範囲1-3は、あらかじめ記憶したマルチメディアのコンテンツを通信回線を使用して利用者端末に配信するコンテンツ配信方法に関するものである。

請求の範囲16-21は、シナリオデータを生成する方法に関するものである。

請求の範囲16-21は、請求の範囲1-3と同一のあるいは対応する特別の技術的特徴を含まないから、これらは、一の発明であるとも、単一の一般的発明概念を形成するように関連している一群の発明であるとも認められない。

よって、請求の範囲1-3、16-21は発明の単一性の要件を満たしていないことが明らかである。

1. ☐ 出願人が必要な追加調査手数料をすべて期間内に納付したので、この国際調査報告は、すべての調査可能な請求の範囲について作成した。
2. ☒ 追加調査手数料を要求するまでもなく、すべての調査可能な請求の範囲について調査することができたので、追加調査手数料の納付を求めなかった。
3. ☐ 出願人が必要な追加調査手数料を一部のみしか期間内に納付しなかったので、この国際調査報告は、手数料の納付のあった次の請求の範囲のみについて作成した。
4. ☐ 出願人が必要な追加調査手数料を期間内に納付しなかったので、この国際調査報告は、請求の範囲の最初に記載されている発明に係る次の請求の範囲について作成した。

追加調査手数料の異議の申立てに関する注意

- ☐ 追加調査手数料の納付と共に出願人から異議申立てがあった。
☐ 追加調査手数料の納付と共に出願人から異議申立てがなかった。